



แบบเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

## แบบเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

### ตอนที่ 1 รายละเอียดเบื้องต้น

#### 1.1 ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Information Technology

#### 1.2 ชื่อปริญญา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)  
ชื่อย่อ : วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)  
ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Information Technology)  
ชื่อย่อ : B.S. (Information Technology)

#### 1.3 ประเภทของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

#### 1.4 ลักษณะหลักสูตร

หลักสูตรปกติ

#### 1.5 รูปแบบการจัดการศึกษา

การศึกษาแบบ การศึกษาแบบเต็มเวลา

#### 1.6 สภาวิชาชีพเกี่ยวข้องกับการอนุมัติ หรือเห็นชอบหลักสูตร

- ไม่มีสภาวิชาชีพเกี่ยวข้อง  
 มี และสภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง คือ [โปรดระบุ]

#### 1.7 หลักสูตรนี้ครบรอบการปรับปรุง พ.ศ. 2570

#### 1.8 กำหนดการเปิดสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2570

#### 1.9 ความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น

1.9.1 หลักสูตรนี้จะมีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าว ได้แก่

##### 1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ให้ความร่วมมือในลักษณะเป็นแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพภายใน และใช้ทรัพยากรห้องปฏิบัติการร่วมกัน

##### 2) ศูนย์ภาษา

ให้ความร่วมมือในลักษณะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับนักศึกษาตามเกณฑ์ PLO

##### 3) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ความร่วมมือด้านพื้นฐานศิลปะและการออกแบบดิจิทัล (รองรับกลุ่มวิชาแอนิเมชัน)

1.9.2 หลักสูตรนี้มีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าวได้แก่

1) บริษัท/หน่วยงานด้าน IT, Software Development และ Digital Media

รับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา เพื่อตอบโจทย์ PLOs และเป็นผู้ประเมินหลักสูตร (Stakeholder) (ตาม VRUNESS-AUNQA)

บริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน) (SPVI Public Company Limited)

- รายละเอียดความร่วมมือ: บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางกิจกรรมและวิชาการ (MOU) ระหว่างคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กับบริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน) เพื่อสนับสนุนด้านการศึกษาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

2) สถาบันฝึกอบรม/ผู้ให้บริการ Cloud Computing (เช่น AWS, Microsoft)

จัดหลักสูตรระยะสั้น/สอบ Certifications ด้าน AI, Cloud, และ Cybersecurity (เพื่ออุดช่องว่างทักษะตามผลสำรวจ)

Google Thailand และ Microsoft Thailand ในการใช้โปรแกรมและการอบรม หลักสูตรระยะสั้น/สอบ Certifications

## ตอนที่ 2 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

### 2.1 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความจำเป็นต้องปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และเพื่อยกระดับคุณภาพตามแนวทาง AUN-QA (Criteria 10: Monitoring and Review) โดยมีเหตุผลหลักดังนี้

#### 2.1.1 การตอบสนองต่อผลการประเมินคุณภาพ (CQI/AUN-QA)

จากผลการสำรวจผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder-AUNQA Report) จำนวน 172 ราย พบว่า

#### ความพึงพอใจต่อบัณฑิตโดยรวมอยู่ในระดับสูง

แต่ยังมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงการบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ (AI, Cloud Computing, Big Data) ให้มีความเข้มข้นยิ่งขึ้นในกลุ่มวิชาเฉพาะ (สะท้อนจากคะแนนเฉลี่ยที่ยังไม่ถึง 5 ในประเด็น "การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่")

#### การปรับปรุงนี้จึงเป็นไปตามกระบวนการ Continuous Quality Improvement (CQI)

เพื่ออุดช่องว่างทางทักษะเชิงลึก (Gap Analysis) และตอบสนองต่อความต้องการของภาคเอกชนและภาครัฐให้ดียิ่งขึ้น

#### 2.1.2 การรองรับความหลากหลายของตลาดแรงงาน (2 กลุ่มวิชา)

เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานที่หลากหลาย หลักสูตรจึงปรับโครงสร้างให้ชัดเจนขึ้นเป็น 2 กลุ่มวิชาเฉพาะ ได้แก่

##### กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)

เน้นทักษะเชิงลึกด้าน AI, Cloud, และ Cybersecurity เพื่อผลิตบัณฑิตสาย Hard-Tech

##### กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media)

เน้นทักษะด้านสื่อสร้างสรรค์, การสร้างคอนเทนต์, และเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย เพื่อผลิตบัณฑิตสาย Creative-Tech

#### 2.1.3 สอดคล้องกับพันธกิจ VRUNESS และสโลแกน

การปรับปรุงนี้ยังค้ำประกันการผลิตบัณฑิตตามปรัชญา VRUNESS (คุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม) และคติพจน์ "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" โดยการบูรณาการเนื้อหาด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาท้องถิ่นให้เข้ากับทั้งสองกลุ่มวิชา

## 2.2 หลักสูตรลักษณะนี้มีเปิดสอนอยู่แล้วที่มหาวิทยาลัยอื่นในประเทศ ได้แก่

### 2.2.1 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ วิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์ (เน้น AI/Data Science) เช่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT)

### 2.2.2 กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน หรือ เทคโนโลยีมีเดียดิจิทัล เช่น มหาวิทยาลัยรังสิต / สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### 2.2.3 หลักสูตรใกล้เคียงในกลุ่มราชภัฏ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยอื่นในกลุ่มราชภัฏที่เน้นการพัฒนาท้องถิ่น

## 2.3 หลักสูตรที่เสนอพัฒนา/ปรับปรุงนี้แตกต่างกับหลักสูตรดังกล่าวในประเด็นสำคัญ คือ

### 2.3.1 ความยืดหยุ่นภายใต้ร่มหลักสูตรเดียว

หลักสูตรของเรามีความยืดหยุ่นสูง โดยเปิดสอน 2 กลุ่มวิชาที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน (Digital Technology และ Animation & Digital Media) ทำให้นักศึกษาสามารถเลือกความเชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับความถนัดของตนเองได้ตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 ภายใต้อุปริญญาเดียวกัน

### 2.3.2 การเน้น Digital Citizen และ VRUNESS

หลักสูตรมีการบูรณาการปรัชญา VRUNESS เข้ากับผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) อย่างเป็นระบบ โดยเน้นการสร้างบัณฑิตที่เป็น **พลเมืองดิจิทัล** ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และใช้ทักษะ IT ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดแข็งและอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ

### 2.3.3 การตอบสนองต่อ Feedback (CQI Loop)

หลักสูตรใช้ Stakeholder Survey (AUN-QA) เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการปรับโครงสร้างและเนื้อหาวิชาอย่างต่อเนื่อง (Criteria 11) ทำให้มั่นใจได้ว่าทักษะที่สอนมีความทันสมัย (Current) และตรงตามความต้องการของตลาดงานจริง

### 2.3.4 การบูรณาการ VRUNESS และท้องถิ่น

หลักสูตรของเรามุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตให้เป็น **พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen)** ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (PLO5) ซึ่งสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ โดยหลักสูตรอื่นส่วนใหญ่มุ่งเน้นการผลิตเพื่ออุตสาหกรรมในภาพรวม

### 2.3.5 การเน้น Soft Skills และ Problem-Based Learning (PBL) อย่างเข้มข้น

เราใช้กลยุทธ์ Project-Based Learning (PBL) และมีรายวิชาเฉพาะที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Problem Based Learning in Information Technology (SIT333)) ควบคู่ไปกับการบูรณาการจริยธรรม (SIT105) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มี KSEC (Knowledge, Skills, Ethics, Competencies) ครบถ้วน

### 2.3.6 การปรับปรุงอย่างรวดเร็วตาม Feedback อุตสาหกรรม

หลักสูตรมีการทำ Stakeholder-AUNQA Report อย่างเป็นระบบ และนำผลมาสู่การปรับปรุงโครงสร้างรายวิชาอย่างรวดเร็ว (CQI) เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีหลัก (AI/Cloud) ตามที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียชี้แนะ

### ตอนที่ 3 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

#### 3.1 ปรัชญาของหลักสูตร

"ผลิตบัณฑิต IT ที่มีสมรรถนะในการแข่งขันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม (VRUNESS) โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (AI, Cloud, Data, Digital Media) เพื่อสร้างนวัตกรรมและโอกาสใหม่ๆ ในยุคดิจิทัลตามแนวคิด "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส"

#### 3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยและครอบคลุม Data Science, Cloud Computing, และ Cybersecurity ซึ่งเป็นทักษะหลักที่ตลาดแรงงานต้องการสูง (อ้างอิงจาก Stakeholder Survey)
2. เพื่อสร้างบัณฑิตที่มี ทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และ การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) สามารถประยุกต์ใช้หลักการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาและจัดการระบบสารสนเทศที่มีคุณภาพ
3. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้และพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการเป็น พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่ดี
4. เพื่อส่งเสริมให้บัณฑิตมีทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย (Collaboration) ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ
5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการแข่งขันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นทักษะเชิงลึกใน Digital Technology และ Animation & Digital Media (ตามผลการประเมิน Stakeholder Survey).
6. เพื่อผลิตบัณฑิตที่เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม (VRUNESS) โดยสามารถแสดงออกถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี.
7. เพื่อส่งเสริมสโลแกน "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" ซึ่งกระตุ้นให้บัณฑิตมองเห็นการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ สามารถปรับตัวและสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ.

#### 3.3 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

##### 3.3.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวังในแต่ละด้าน

PLO No.	ด้าน (PLO Domain)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวัง
PLO 1	ความรู้ (Knowledge)	สามารถเข้าใจและอธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงเทคโนโลยีล้ำสมัยที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), Cloud Computing, และ Big Data
PLO 2	ทักษะปฏิบัติ (Practical Skills)	สามารถออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบสารสนเทศ และซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเลือกใช้เครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้
PLO 3	ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ (Problem Solving)	สามารถวิเคราะห์ปัญหาเชิงเทคนิคที่ซับซ้อน และประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงตรรกะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและโซลูชันใหม่

PLO No.	ด้าน (PLO Domain)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวัง
	Solving & Critical Thinking)	
PLO 4	ทักษะด้านจริยธรรม (Ethics and Responsibility)	มีความรับผิดชอบต่อสังคมและวิชาชีพ ปฏิบัติงานภายใต้หลักจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องตามกฎหมาย และแสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี
PLO 5	ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการสื่อสาร (Teamwork & Communication)	สามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อสารข้อมูลทางเทคนิคได้อย่างชัดเจนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษต่อผู้ฟังที่หลากหลาย (ทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญ)

### 3.3.2 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ในแต่ละด้าน (Domain)

ด้าน (Domain)	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 1: การวางรากฐานและจริยธรรม
คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4)	แสดงออกถึงความเข้าใจใน ปรัชญา VRUNESS และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้าน IT ชั้นพื้นฐาน (SIT105)
ความรู้ (PLO 6)	อธิบายหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ การเขียนโปรแกรม และคณิตศาสตร์สำหรับ IT
ทักษะทางปัญญา (PLO 5, 8)	สามารถใช้การคิดเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมขนาดเล็ก
ทักษะปฏิบัติการ (PLO 7)	สามารถใช้งานและปรับตั้งค่าซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์พื้นฐานได้อย่างถูกต้อง
ทักษะการสื่อสาร/สังคม (PLO 2)	สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมขนาดเล็ก และสื่อสารแนวคิดทางเทคนิคขั้นพื้นฐานได้อย่างชัดเจน
ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 2: ทักษะแกนกลางและการวิเคราะห์
คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4)	วิเคราะห์ประเด็นทางจริยธรรม ความมั่นคงปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ (เช่น พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล)
ความรู้ (PLO 6)	เข้าใจหลักการการทำงานของระบบฐานข้อมูล เครือข่าย ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ และความมั่นคงปลอดภัย
ทักษะทางปัญญา (PLO 5, 8)	ใช้ ทักษะการคิดเชิงระบบ (System Thinking) และวิเคราะห์ความต้องการเพื่อออกแบบระบบสารสนเทศเบื้องต้น และสร้างแบบจำลองธุรกิจ (Business Model)
ทักษะปฏิบัติการ (PLO 7)	พัฒนาระบบฐานข้อมูล ออกแบบ UI/UX และพัฒนาเว็บไซต์ตามหลักการเชิงวัตถุ

ทักษะการสื่อสาร/สังคม (PLO 2)	สามารถนำเสนอและอธิบายการออกแบบระบบหรือแนวคิดธุรกิจต่อผู้ที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 3: ความเชี่ยวชาญเชิงลึกและนวัตกรรม
คุณธรรมจริยธรรม (PLO 1, 4)	นำหลักจริยธรรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการ AI/Data หรือ Digital Media ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม
ความรู้ (PLO 6)	มีความรู้เชิงลึกและทฤษฎีขั้นสูง ในสาขาเฉพาะทาง (AI/Data Science, Cloud Computing) หรือ Digital Media Production (ตามกลุ่มวิชาเลือก)
ทักษะทางปัญญา (PLO 5, 8)	วิเคราะห์และเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ นวัตกรรมดิจิทัล (Innovation) ที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน (SIT333)
ทักษะปฏิบัติการ (PLO 7)	สามารถพัฒนาและจัดการระบบที่ซับซ้อน บนแพลตฟอร์มคลาวด์ หรือสร้างสรรค์ผลงาน Digital Media ที่มีคุณภาพในระดับกึ่งมืออาชีพ
ทักษะการสื่อสาร/สังคม (PLO 2)	สามารถบริหารจัดการโครงการขนาดกลาง นำเสนอผลงานเชิงนวัตกรรม และใช้ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคในการค้นคว้า
ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 4: การบูรณาการและความเป็นบัณฑิต
คุณธรรมจริยธรรม (PLO 1, 4)	ปฏิบัติงานจริงอย่างมีจรรยาบรรณวิชาชีพขั้นสูงสุด และอุทิศตนเพื่อพัฒนาท้องถิ่นตามพันธกิจ VRUNESS
ความรู้ (PLO 6)	บูรณาการความรู้จากทุกสาขาเพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่และนำไปพัฒนาโซลูชันที่ทันสมัย
ทักษะทางปัญญา (PLO 5, 8)	สังเคราะห์และประเมินผลลัพธ์ของโครงการ Capstone (SIT415) เพื่อแก้ไขปัญหาเชิงวิพากษ์ในสภาพแวดล้อมจริง
ทักษะปฏิบัติการ (PLO 7)	ปฏิบัติงานจริง (Co-op/Field Experience) โดยใช้ทักษะทางเทคนิคในการแก้ไขปัญหา หน่วยงานและเป็นผู้นำในสายงานที่เชี่ยวชาญ
ทักษะการสื่อสาร/สังคม (PLO 2)	มีทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมในสภาพแวดล้อมวิชาชีพ สามารถนำเสนอผลงานระดับมืออาชีพต่อ Stakeholders และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

### 3.4 การวิเคราะห์ภาวะความต้องการบัณฑิตจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และจุดเด่นของหลักสูตร

#### 3.4.1 ความต้องการจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรได้ดำเนินการสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder-AUNQA Report) จำนวน ตัวอย่างรวม 172 ราย จากกลุ่มนักศึกษา (85), ศิษย์เก่า (57), ผู้ประกอบการ (24), และอาจารย์/บุคลากร (6) ข้อมูลชี้ให้เห็นถึงจุดแข็งและช่องว่างที่จำเป็นต้องปรับปรุงหลักสูตรดังนี้

ประเด็น	ผลการวิเคราะห์จาก AUN-QA Report	ความต้องการที่ต้องปรับปรุง
ความเกี่ยวข้องของหลักสูตร (Relevance)	<b>ผลการประเมินสูงมาก</b> คะแนนความพึงพอใจต่อความเกี่ยวข้องของหลักสูตรกับตลาดแรงงานส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 5 (100+ ราย) และ 4 (40+ ราย) ซึ่งยืนยันว่า PLOs เดิมมีความใกล้เคียงกับความต้องการของตลาด	<b>คงมาตรฐานและอัปเดต</b> รักษาความเข้มข้นในทักษะพื้นฐาน และเน้นการเพิ่มเติมทักษะเฉพาะทางที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ (Modern Digital Skills)	<b>มีช่องว่างที่ต้องเติมเต็ม</b> คะแนนการบูรณาการทักษะดิจิทัลตามสโลแกน "Every Change is an Opportunity" มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 (80+ ราย) และ 4 (60+ ราย) แต่ยังมีผู้ให้คะแนนระดับ 3 (20+ ราย) และ 2 (5+ ราย) ซึ่งเป็นสัญญาณว่ายังขาดความลึก	<b>ต้องการความลึกด้าน Hard Skills</b> ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียยังต้องการเห็นการบูรณาการทักษะด้าน AI/Machine Learning, Cloud Computing, และ Big Data ที่เข้มข้นและปฏิบัติได้จริง โดยเฉพาะในกลุ่มวิชาเฉพาะ (PLO 6, PLO 7)
ความพร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต	<b>มีความกังวลบางส่วน</b> คะแนนความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษา/อาจารย์ในการเตรียมความพร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต มีคะแนน 5 และ 4 สูง แต่มีคะแนน 3 (15+ ราย) ซึ่งบ่งชี้ว่าหลักสูตรต้องยกระดับความมั่นใจในความพร้อมของบัณฑิต	<b>ยกระดับความเชื่อมั่นผ่านโครงการ</b> หลักสูตรต้องเพิ่มการฝึกปฏิบัติ (Practical Skills) และการสร้าง นวัตกรรม (Innovation - PLO 8) ให้มากขึ้น เพื่อให้บัณฑิตสามารถแข่งขันในตำแหน่งงานเฉพาะทางได้
ทักษะปฏิบัติการและ Soft Skills	<b>ความสำคัญสูง</b> ผู้ใช้บัณฑิตให้ความสำคัญกับทักษะด้าน การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา และ การทำงานเป็นทีม ในระดับ เห็นด้วยอย่างมาก/เห็นด้วย	<b>คงความเข้มข้นด้าน Soft Skills</b> ต้องคงการใช้กลยุทธ์ PBL และ Case Study ในการสอน เพื่อให้บัณฑิตมีทักษะ Soft Skills และจริยธรรมที่เข้มแข็ง (PLO 4, PLO 5)

#### 3.4.2 จุดเด่นของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่เสนอปรับปรุงใหม่นี้ มุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตที่มีความพร้อมในการแข่งขันในยุค Digital Transformation โดยมีจุดเด่นที่แตกต่างและสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยดังนี้

##### 1. การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ 2 กลุ่มวิชาที่ชัดเจน (Market Responsiveness)

โครงสร้างหลักสูตรมีความทันสมัย โดยมีการแบ่งกลุ่มวิชาเฉพาะออกเป็น 2 กลุ่มอย่างชัดเจน ได้แก่ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (เน้น Hard Skills เช่น AI, Cloud Computing, Cybersecurity) และ กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (เน้น Creative Skills และ Content Creation).

การออกแบบนี้ตอบสนองต่อ Feedback โดยตรงจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่ต้องการความเชี่ยวชาญ

เชิงลึกด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยน "ความท้าทาย" (Disruption) ให้เป็น "โอกาส" ในการสร้างบัณฑิตเฉพาะทางตามสโลแกนของหลักสูตร.

## 2. การเน้น Soft Skills, Ethics, และ VRUNESS (VRUNESS Identity)

หลักสูตรเน้นการผลิตบัณฑิตที่มี คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม (VRUNESS) โดยกำหนดให้จริยธรรมเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้หลัก (PLO 4) และมีการบูรณาการความรู้ด้าน กฎหมายและจรรยาบรรณดิจิทัล เข้ากับทุกรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ (เช่น SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ).

ส่งเสริม ทักษะการทำงานเป็นทีม และ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผ่านกลยุทธ์ Project-Based Learning (PBL) อย่างเข้มข้น เพื่อให้บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (PLO 5).

## 3. กระบวนการยกระดับคุณภาพอย่างต่อเนื่อง (AUN-QA & CQI)

หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงกลไกการประกันคุณภาพที่เข้มแข็ง (Criteria 10 และ 11) โดยมีการ นำผลการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Survey) มาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ในการปรับปรุงโครงสร้างและเนื้อหาหลักสูตร.

มีการวัดผล PLOs อย่างชัดเจนผ่าน โครงการงานเทคโนโลยีสารสนเทศ (Capstone Project) และ สหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการประเมินทักษะการปฏิบัติการ (PLO 7) และ นวัตกรรม (PLO 8).

### 3.5 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ระดับปริญญาตรี [PLO1-PLO5 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป]

**PLO1:** อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

**PLO2:** สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

**PLO3:** แสดงออกถึงพฤติกรรม การดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม

**PLO4:** แสดงออกถึงพฤติกรรม การเป็นพลเมืองและพลเมืองดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

**PLO5:** ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

#### 3.5.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO No.	หมวดวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO)
PLO 1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง
PLO 2	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน
PLO 3	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	แสดงออกถึงพฤติกรรม การดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม
PLO 4	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	แสดงออกถึงพฤติกรรม การเป็นพลเมืองและพลเมืองดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง
PLO 5	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO 6	วิชาเฉพาะ (Knowledge/Skills)	สามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานและทฤษฎีขั้นสูงด้าน AI, Cloud Computing, และ Data Science เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรม (แก้ไขตาม CQI Feedback)
PLO 7	วิชาเฉพาะ (Practical Skills)	สามารถออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบสารสนเทศที่มีความซับซ้อนและปลอดภัย (Cybersecurity) ได้ตามมาตรฐานวิชาชีพ (แก้ไขตาม CQI Feedback)
PLO 8	วิชาเฉพาะ (Innovation/Critical Thinking)	สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ทางเทคนิคที่ซับซ้อน (Critical Thinking) และสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (แก้ไขตาม CQI Feedback)

### 3.6 อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) มีความรู้และทักษะเฉพาะทางใน 2 กลุ่มวิชา ทำให้สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายและตรงตามความต้องการของตลาดงานที่มีการเติบโตสูง ดังนี้

#### 3.6.1 อาชีพสำหรับกลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track)

กลุ่มวิชานี้เน้นทักษะเชิงลึกด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย (PLO 6, PLO 7) เพื่อตอบสนองความต้องการของภาคเอกชนและหน่วยงานภาครัฐ

##### 1) นักพัฒนาซอฟต์แวร์/วิศวกรซอฟต์แวร์ (Software Developer/Engineer)

ตำแหน่ง: Full-Stack Developer, Backend Developer, DevOps Engineer.

ทักษะ: การออกแบบเชิงวัตถุ, การเขียนโปรแกรมขั้นสูง, การใช้เทคโนโลยีคลาวด์ (Cloud Computing) และการจัดการฐานข้อมูล.

##### 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ (Data Specialist & AI)

ตำแหน่ง: Data Analyst, Data Scientist, AI/Machine Learning Developer.

ทักษะ: การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data), การสร้างโมเดล AI/ML, และทักษะการคิดเชิงระบบ (PLO 5).

##### 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity Specialist/Analyst)

ตำแหน่ง: Security Analyst, IT Auditor, Network Security Specialist.

ทักษะ: การวิเคราะห์ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย, การป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ (PLO 7).

##### 4) ผู้ดูแลและบริหารจัดการระบบ (System Administrator/Cloud Engineer)

ตำแหน่ง: System Admin, Cloud Platform Administrator, IT Infrastructure Specialist.

#### 3.6.2 อาชีพสำหรับกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track)

กลุ่มวิชานี้เน้นทักษะการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (PLO 5, PLO 8) ในอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิง:

##### 1) นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Content Creator)

ตำแหน่ง: Motion Graphic Designer, Graphic Designer, UX/UI Designer.

ทักษะ: การออกแบบกราฟิก, การตัดต่อวิดีโอ, การสร้างสรรค์คอนเทนต์เพื่อสื่อดิจิทัล.

##### 2) นักสร้างภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดีย (Animator & Multimedia Specialist)

ตำแหน่ง: 2D/3D Animator, Storyboard Artist, V-Tuber/Virtual Reality Content Creator.

ทักษะ: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ/3 มิติ, การใช้เครื่องมือสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง (VR/AR).

##### 3) ผู้ประกอบการ/ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Entrepreneur)

ตำแหน่ง: Digital Marketer, Content Strategist, ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล.

ทักษะ: การสร้างแบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), การตลาดดิจิทัล, และการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อ (PLO 8).

### 3.6.3. อาชีพทั่วไป (General Professions)

นอกจากนี้ บัณฑิตยังสามารถประกอบอาชีพอื่น ๆ ที่ใช้ทักษะพื้นฐานด้าน IT และทักษะ Soft Skills ตามพันธกิจ VRUNESS:

ครู/อาจารย์/นักวิชาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

นักวิเคราะห์ธุรกิจด้านไอที (IT Business Analyst) หรือ ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยี (IT Consultant)

ข้าราชการ/พนักงานในหน่วยงานภาครัฐ ที่ทำหน้าที่ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ (สอดคล้องกับพันธกิจ VRUNESS ในการพัฒนาท้องถิ่น)

### ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ/ตำแหน่งงานกับทักษะของบัณฑิต (Skill Mapping)

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
<b>I. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track)</b>		
I. นักพัฒนาซอฟต์แวร์/ วิศวกรคลาวด์ (Digital Technology Track)	การคิดเชิงระบบ ในการออกแบบ (PLO 5), การสื่อสารและทำงานเป็นทีม (PLO 5)	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและ อัลกอริทึม (PLO 7), เทคโนโลยีคลาวด์ และโครงสร้างพื้นฐานระบบ (PLO 6), หลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (SDLC)
II. นักวิเคราะห์ข้อมูล/ ผู้เชี่ยวชาญ AI (Digital Technology Track)	การคิดเชิงวิพากษ์ และ การแก้ปัญหา ที่ซับซ้อน (PLO 3, PLO 8), จริยธรรม ข้อมูล และ ความรับผิดชอบต่อสังคม (PLO 4)	การจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) (PLO 6), การพัฒนาระบบ ปัญญาประดิษฐ์ (AI Model) (PLO 6), ตรรกศาสตร์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล
III. ผู้เชี่ยวชาญด้าน Cybersecurity (Digital Technology Track)	ความรับผิดชอบต่อสังคมและจริยธรรมดิจิทัล อย่างสูงสุด (PLO 4), ความสามารถในการ ปรับตัว ต่อภัยคุกคาม (สโลแกน: ทุกการ เปลี่ยนแปลงคือโอกาส)	ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ, การ วิเคราะห์ความเสี่ยงด้านไซเบอร์, และ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PLO 4, PLO 7)
<b>II. กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation &amp; Digital Media Track)</b>		
IV. นักสร้างสรรค์สื่อ ดิจิทัล/Animator (Animation & Digital Media Track)	ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (PLO 5, PLO 8), ทักษะการนำเสนอ และ การเล่าเรื่อง (PLO 5)	การออกแบบกราฟิก/อินโฟกราฟิก, การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2D/3D, เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR/VR), การ ผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (PLO 8)
IV. ผู้ประกอบการด้าน ดิจิทัลมีเดีย/Content Strategist	การใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ ในการ สร้างแบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), ความ รับผิดชอบต่อตนเอง และ สังคม (PLO 3)	การตลาดดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ, การ ผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาครัฐ (VRUNESS Focus), การบริหารโครงการ และ การปรับตัวตามเทรนด์
<b>III. อาชีพทั่วไป (General Professions)</b>		
ครู/อาจารย์/นักวิชาการ ด้าน IT	ความรู้และจริยธรรมของบัณฑิต VRUNESS (PLO 1, 4), ทักษะการ สื่อสาร/การสอน (PLO 2)	ความรู้เชิงลึกด้านทฤษฎี IT (PLO 6), ทักษะการวิจัย (SIT341) และ การประเมิน ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO 8)

นักวิเคราะห์ธุรกิจด้าน IT/ที่ปรึกษา	การคิดเชิงระบบ/แบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), การสื่อสารทางธุรกิจ (PLO 2)	การวิเคราะห์และออกแบบระบบ (SAD) (PLO 7), ความรู้ด้าน Big Data/Cloud (PLO 6) และ ความสามารถในการให้คำปรึกษาเชิงเทคนิค
ข้าราชการ/พนักงานในหน่วยงานภาครัฐ	ความรับผิดชอบต่อสังคม/การพัฒนาท้องถิ่น (VRUNESS/PLO 4), การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง	การจัดการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (MIS) (SIT316), ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อบริการสาธารณะ (PLO 7)

## ตอนที่ 4 ลักษณะของหลักสูตร

### 4.1 คุณสมบัติของผู้สมัครเรียน

หลักสูตรยังคงยึดคุณสมบัติพื้นฐานตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย แต่มีการเน้นคุณสมบัติเฉพาะที่สอดคล้องกับทักษะที่หลักสูตรต้องการพัฒนา (PLO 5, PLO 8)

- เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า จากทุกแผนการเรียน
- มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ กำหนด
- มีสุขภาพร่างกายและจิตใจสมบูรณ์ ไม่เป็นโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
- คุณสมบัติเฉพาะ (Specific Qualifications) ควรมีความสนใจหรือความถนัดในด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือเทคโนโลยี

กรณีการรับสมัครแบบ Portfolio ต้องแสดงผลงานที่สะท้อนถึงศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือการใช้ทักษะ การคิดเชิงระบบ (System Thinking) ในการแก้ปัญหา (สอดคล้องกับ PLO 5)

กรณีการรับสมัครแบบโควตา อาจพิจารณาเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เป็นพิเศษ เพื่อให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตสายวิทยาศาสตร์

### 4.2 โครงสร้างหลักสูตร (ปัจจุบัน)

องค์ประกอบ	จำนวนหน่วยกิต (พ.ศ. 2565)
1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	127 หน่วยกิต
2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91 หน่วยกิต
3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา (บังคับ + เลือก)	84 หน่วยกิต (91-7)
3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ (วิชาแกน + เฉพาะด้านบังคับ)	54 หน่วยกิต (9+45)
3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก	30 หน่วยกิต
3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7 หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

### 4.3 โครงสร้างหลักสูตร (ปรับปรุงใหม่)

องค์ประกอบ	จำนวนหน่วยกิต (ปรับปรุงใหม่ 2570)
1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	121 หน่วยกิต
2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	24 หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91 หน่วยกิต
3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา (บังคับ + เลือก)	84 หน่วยกิต

3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ (รวมวิชาแกน + เฉพาะด้าน บังคับ)	54	หน่วยกิต
3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก	30	หน่วยกิต
3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการ และฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
1) หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป จำนวน ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
ใช้หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย (ภาคผนวก ข)		
2) หมวดวิชา เฉพาะ จำนวนไม่น้อย กว่า	91	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชา เนื้อหา จำนวนไม่ น้อยกว่า	84	หน่วยกิต
2.1.1) กลุ่มวิชา บังคับ บังคับเรียนไม่ น้อยกว่า	54	หน่วยกิต
<b>วิชาแกน (Core Courses) เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) บังคับเรียน 9 หน่วยกิต</b>		
<b>รหัส</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ศ)</b>
SIT106	พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล Fundamentals of Information Technology and Digital Innovation	3(2-2-5)
SIT341	ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ Research Methodology in Information Technology	3(2-2-5)
SIT110	ตรรกศาสตร์การวิเคราะห์ข้อมูล Logical Analysis	3(2-2-5)
<b>วิชาแกน (Core Courses) แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation &amp; Digital Media Track) บังคับ เรียน 9 หน่วยกิต</b>		
<b>รหัส</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ศ)</b>
SIT105	จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Ethics in Information Technology	3(3-0-6)
SIT109	เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย Digital Media Technology	3(2-2-5)
SIT302	การสร้างการ์ตูน Cartoon Creation	3(2-2-5)
<b>กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (Specific Required Courses) บังคับเรียน 45 หน่วยกิต</b> (ให้เลือกรเรียนจากกลุ่มวิชาใดกลุ่มวิชาหนึ่ง เพียงกลุ่มวิชาเดียว รวม 45 หน่วยกิต)		

**กลุ่มวิชาเฉพาะ: เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) (45 หน่วยกิต)**

SIT102	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithm	3(2-2-5)
SIT105	จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Ethics	3(3-0-6)
SIT205	การออกแบบเชิงวัตถุ Object-Oriented Design	3(2-2-5)
SIT207	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม Data Structures and Algorithms	3(2-2-5)
SIT212	ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ Information System Security	3(2-2-5)
SIT213	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล Computer Networks and Data Communications	3(2-2-5)
SIT216	การจัดการฐานข้อมูล Database Management	3(2-2-5)
SIT218	หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Principles of Web Design and Development	3(2-2-5)
SIT304	หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Principles of Object-Oriented Programming	3(2-2-5)
SIT311	การเขียนโปรแกรมบนเว็บ Web Programming	3(2-2-5)
SIT316	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ Management Information System	3(2-2-5)
SIT319	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ Human-Computer Interaction	3(2-2-5)
SIT329	เทคโนโลยีคลาวด์ Cloud Technology	3(2-2-5)
SIT333	การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ Problem-Based Learning in Information Technology	3(3-0-6)
SIT344	หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ Principles of System Analysis and Design	3(2-2-5)

**กลุ่มวิชาเฉพาะ: แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track) (36 หน่วยกิต)**

SIT102	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithm	3(2-2-5)
SIT107	พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น Basic Art and Drawing	3(2-2-5)
SIT108	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Media Design and Development	3(2-2-5)
SIT219	การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Animation and Digital Media Design and Development	3(2-2-5)
SIT222	ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Content for Digital Media Development	3(2-2-5)

SIT305	คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics	3(2-2-5)
SIT310	การทำเทคนิคพิเศษ Special Effects	3(2-2-5)
SIT333	การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ Problem-Based Learning in Information Technology	3(3-0-6)
SIT339	การสร้างภาพระบบดิจิทัล Digital Imaging	3(2-2-5)
SIT346	การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง Virtual Digital Work Creation	3(2-2-5)
SIT401	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
SIT402	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation	3(2-2-5)

2.1.2) กลุ่มวิชาเลือก 30 หน่วยกิต  
เลือกเรียนไม่น้อยกว่า

(เลือกเรียนจากรายวิชาที่กำหนดในกลุ่มวิชาเฉพาะของหลักสูตร (ที่ไม่ได้เลือกเป็นวิชาบังคับ) หรือ รายวิชาเลือกที่เปิดสอนในหลักสูตรนี้)

**กลุ่มวิชาเลือก: เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) 30 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชานี้เน้นการเสริมทักษะเชิงลึกด้าน AI, Cloud, Big Data, และ Cybersecurity เพื่ออุดช่องว่างทางเทคนิคตามผลการสำรวจ Stakeholder

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)	CQI Focus
SIT334	การจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่ Big Data Management	3(2-2-5)	Data Science (PLO 6)
SIT356	การเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Internet of Things Programming	3(2-2-5)	IoT/Application (PLO 6)
SIT405	การพัฒนาาระบบปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence System Development	3(2-2-5)	AI (PLO 6)
SIT406	การวิเคราะห์และออกแบบความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์ Cybersecurity Analysis and Design	3(2-2-5)	Cybersecurity (PLO 7)
SIT407	การบริหารจัดการระบบคลาวด์ขั้นสูง Advanced Cloud System Administration	3(2-2-5)	Cloud Computing (PLO 6)
SIT410	การเรียนรู้เชิงผลิตภาพสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศ	3(0-6-3)	Innovation/CQI (PLO 8)

	Productive Learning for Information Technology		
SIT411	การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)	Project Management (PLO 5)
	Information Technology Project Management		
SIT412	การตลาดดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ	3(2-2-5)	Business (PLO 5)
	Digital Marketing and E-commerce		
SIT413	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI)	3(2-2-5)	Human-Computer Interaction
	User Experience and User Interface Design		
SIT415	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)	Emerging Tech (เช่น Generative AI)
	Special Topics in Information Technology 1		
SIT416	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(2-2-5)	Emerging Tech (เช่น Generative AI)
	Special Topics in Information Technology 2		
SIT417	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)	Application Development (PLO 7)

#### Mobile Application Development

กลุ่มวิชาเลือก: แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track)

30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชานี้เน้นการเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR/Motion Graphics)

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)	CQI Focus
SIT220	การออกแบบและพัฒนางานภาพกราฟิกเคลื่อนที่ Motion Graphic Design and Development	3(2-2-5)	Digital Media Production
SIT347	ดิจิทัลมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ Digital Media for Public Relations	3(2-2-5)	Content/PR (PLO 5)
SIT349	เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนที่ Motion Capture Technology	3(2-2-5)	Digital Media Production
SIT353	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Development of Instruction Online Media	3(2-2-5)	E-Learning/Application

SIT354	การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย Infographic Design for Digital Media	3(2-2-5)	Data Visualization/Creative
SIT355	กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา Graphics and Animation for Advertising	3(2-2-5)	Applied Animation/Creative
SIT410	การเรียนรู้เชิงผลิตภาพสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Productive Learning for Information Technology	3(0-6-3)	Innovation/CQI (PLO 8)
SIT413	การสื่อสารทางเสียงและภาพ Audio-Visual Communication	3(2-2-5)	Communication Skills (PLO 2)
SIT414	การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น Introduction to Design and Game Development	3(2-2-5)	VR/AR Application
SIT415	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 Special Topics in Information Technology 1	3(2-2-5)	Emerging Media (เช่น VR/AR Advanced)
SIT416	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 Special Topics in Information Technology 2	3(2-2-5)	Emerging Media (เช่น VR/AR Advanced)

2.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ให้เลือกเรียนกลุ่มวิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า

2.2.1) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
SIT408	การเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Cooperative Education in IT	1(45)
SIT409	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Cooperative Education in Information Technology	6(640)

2.2.2) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
SIT406	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Field Experience in IT	2(90)
SIT407	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Field Experience in Information Technology	5(450)

## ตอนที่ 5 วิธีการสอน

### 5.1 แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในหลักสูตรปรับปรุงเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุงใหม่ที่ใช้ แนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education: OBE) เป็นแกนหลัก โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลให้เชื่อมโยงโดยตรงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ที่กำหนดไว้ โดยมีแนวคิดสำคัญ 3 ประการ

#### 5.1.1 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการปรับตัว (Constructivism & Adaptation)

ส่งเสริมสโลแกน "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" ผ่านการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาเรียนรู้และปรับตัวอย่างรวดเร็วต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลง (เช่น AI, Cloud) และเปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาสในการสร้างนวัตกรรม

#### 5.1.2 การบูรณาการ VRUNESS สู่ Digital Citizen

บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม (VRUNESS) เข้ากับทุกรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ (เช่น SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ) เพื่อสร้าง พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (PLO 4)

#### 5.1.3 การพัฒนาทักษะเชิงลึกเฉพาะทาง (Specialized Skills Development)

เน้นการพัฒนาทักษะเชิงลึกที่ตลาดงานต้องการสูงตามผลการสำรวจ Stakeholder-AUNQA ได้แก่ AI Development, Cloud Computing, Cybersecurity, และ Digital Media Creation ผ่านการออกแบบรายวิชาเลือกที่เข้มข้น

### 5.2 วิธีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร (เน้นการบรรลุ PLOs)

หลักสูตรใช้กลยุทธ์การสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เน้นการปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนา KSEC (Knowledge, Skills, Ethics, Competencies) ดังนี้

PLO ที่เน้น	กลยุทธ์/วิธีการสอน	รายละเอียดการปฏิบัติการ
PLO 6, PLO 7 (Knowledge & Skills)	Project-Based Learning (PBL) & Practice-Based Learning:	ใช้การทำ โครงการย่อย (Mini-Projects) ในรายวิชาเฉพาะ (เช่น SIT329 เทคโนโลยีคลาวด์, SIT405 การพัฒนาระบบ AI) เพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงและวัดผลลัพธ์เชิงทักษะโดยตรง.
PLO 5, PLO 8 (Innovation & Critical Thinking)	Work-Integrated Learning (WIL) & Case Studies:	ใช้ กรณีศึกษา (Case Studies) และ PBL ในรายวิชา SIT333 การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ เพื่อฝึกการวิเคราะห์ปัญหาที่ซับซ้อนและการสร้างนวัตกรรมต้นแบบ (Prototype) (วัด PLO 8).
PLO 2 (Communication)	Flipped Classroom & Seminar:	ให้นักศึกษานำเสนอโครงการและผลการวิเคราะห์ต่อชั้นเรียนและผู้เชี่ยวชาญ (Stakeholder) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารทางเทคนิคทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ.
PLO 4 (Ethics & VRUNESS)	Service Learning & Ethical Debate:	บูรณาการงานบริการวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น (VRUNESS) เข้ากับการทำโครงการ และจัดกิจกรรมโต้วาทีประเด็น "จริยธรรมด้าน AI/Big Data" ในรายวิชา SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ.

### 5.3 วิธีการพัฒนารายวิชา/สื่อการสอน (สอดคล้องกับ AUN-QA Criteria 4 & 10)

#### 5.3.1 การพัฒนาบุคลากร (Faculty Development)

สนับสนุนให้อาจารย์ประจำหลักสูตรเข้ารับการอบรม OBE Training และ AUN-QA Internal Audit Training อย่างต่อเนื่อง

ส่งเสริมให้อาจารย์เข้ารับการอบรม Industry Certification ด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ (เช่น Cloud, AI, Cybersecurity) เพื่อนำความรู้มาปรับปรุงเนื้อหาวิชา

#### 5.3.2 การปรับปรุงสื่อการสอน

ส่งเสริมการใช้ MOOCs (Massive Open Online Courses) และ Digital Learning Platforms เพื่อให้สื่อการสอนมีความทันสมัยและสอดคล้องกับทักษะที่ตลาดต้องการ

พัฒนาสื่อการสอนที่เน้น Visual Learning และ Gamification โดยเฉพาะในกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

#### 5.3.3 กลไกการทบทวนรายวิชา

จัดทำ มคอ. 3 และ มคอ. 5 ทุกภาคการศึกษา และมีการ ทบทวนเนื้อหาวิชา (Course Review) และ กลยุทธ์การประเมิน (Assessment Strategy) ทุกปี เพื่อให้สอดคล้องกับ PLOs และผลการประเมิน AUN-QA

### 5.4 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา (Student Assessment)

หลักสูตรใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย โดยเน้นการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ทั้งทางตรงและทางอ้อม:

#### 5.4.1 การประเมินทางตรง (Direct Assessment)

PLO ที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือวัดผล
PLO 6, PLO 7, PLO 8 (Hard Skills & Innovation)	โครงการปฏิบัติการ (Capstone Project)	Rubric Scoring สำหรับโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ (SIT415) และผลงานสหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (SIT407/SIT409)
PLO 3, PLO 8 (Critical Thinking)	ข้อสอบสถานการณ์ (Scenario-Based Exams)	ข้อสอบที่เน้นการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน (Open-ended problems) ในรายวิชาหลัก เช่น SIT333
PLO 5 (System Thinking & Communication)	Portfolio และ Pitching	การนำเสนอแนวคิดและแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Canvas) ต่อผู้เชี่ยวชาญภายนอก

#### 5.4.2 การประเมินทางอ้อม (Indirect Assessment)

- แบบสำรวจความพึงพอใจ** การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต (Stakeholder Survey), ศิษย์เก่า, และนักศึกษาปัจจุบัน (ดำเนินการเป็นประจำทุกปีตามแนวทาง AUN-QA Criteria 9).
- การประเมินตนเอง (Self-Assessment)** ให้นักศึกษาประเมินตนเองเกี่ยวกับทักษะที่ได้รับหลังเรียนจบแต่ละรายวิชาและตลอดหลักสูตร.
- อัตราการดำเนินงาน** การติดตามอัตราการดำเนินงานและเงินเดือนเริ่มต้นของบัณฑิต (โดยเฉพาะในตำแหน่งงานที่หลักสูตรระบุใน 3.6).

## ตอนที่ 6 ความพร้อมของบุคลากร

### 6.1 จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบและอาจารย์ประจำหลักสูตร ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 10 คน ได้แก่

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
1. นางกมลมาศ วงษ์ใหญ่	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	- วท.ม. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)  - บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ ธุรกิจ)	สัมพันธ์
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>1. มัชฌิมกานต์ เผ่าสวัสดิ์ กิตติศักดิ์ สิ่งสูงเนิน กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และอัจฉิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวรารักษ์. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 6(1): 50-64.</p> <p>2. วิศรุต ขวัญคุ้ม อิงอร วงษ์ศรีรักษา กมลมาศ วงษ์ใหญ่ ไพรินทร์ มีศรี ปณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส ญัฐดี อนุพงศ์ ขวลิต โควีระวงศ์ และดาวธรา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. <b>วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์</b>. 6(2): 12-28.</p> <p>3. ดาวธรา วีระพันธ์ และกมลมาศ วงษ์ใหญ่. (2566). ผลการจัดกิจกรรมด้วยบอร์ดเกม เรื่อง คิด-คัด-แยก ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Step เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด. <b>วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</b>. 18(2): 45-60.</p> <p>4. มณีรัตน์ ชาวตร กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และไพรินทร์ มีศรี. (2565). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การขับขีรถจักรยานยนต์ให้ปลอดภัย. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 3(4): 79-88.</p> <p>5. กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และชยุต โชคพัชรนันท์. (2564). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ห้างไกลโรคมือเท้าปาก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล. <b>วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</b>. 15(1): 1-12.</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
2. ทักษิณา วิไลลักษณ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ครุศาสตร์บัณฑิต  ครุศาสตร์  อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต	คอมพิวเตอร์ศึกษา  คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>1.การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี, ประพรรณ พละชีวะ<sup>1*</sup>, อังคณา กรัณยาธิกุล<sup>1</sup>, ทักษิณา วิไลลักษณ์<sup>2</sup> และมณฑิพย์ จันทร์แก้ว<sup>2</sup></p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ	วุฒิ/สาขา

		และวุฒิการศึกษา	ตรงหรือสัมพันธ์
3. มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ)	ตรง
<b>ผลงานทางวิชาการ</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และอัจจิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารจักรษ์. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 6(1): 50-64.</li> <li>2. กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และมัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี. <b>วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต</b>. 27(1): 91-101.</li> <li>3. มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง กรณีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <b>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</b>. 18(2): 15-28.</li> </ol>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
4. ไพรินทร์ มีศรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ)  บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	ตรง
<b>ผลงานทางวิชาการ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- วิศรุต ขวัญคุ้ม สุภาวิณี ชันคำ สุนันทา ศรีโสภา ขวลิต โควีระวงศ์ วิริยาภรณ์ กล่อมสังข์เจริญ ปันณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส ไพรินทร์ มีศรี อุทัย ส้ารวมจิตร ญัฐรติ อนุพงศ์ และสิโรรัตน์ จันทาม. (2568). การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต ในสาขาวิทยาการข้อมูล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 6(1): 14-34.</li> <li>- วิศรุต ขวัญคุ้ม อิงอร วงษ์ศรีรักษา กมลมาศ วงษ์ใหญ่ ไพรินทร์ มีศรี ปันณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส ญัฐรติ อนุพงศ์ ขวลิต โควีระวงศ์ และดาวธรา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. <b>วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์</b>. 6(2): 12-28.</li> <li>- ไพรินทร์ มีศรี, อัจจิมา มั่นทน และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจวิเคราะห์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <b>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</b>. 18(2): 75-89.</li> <li>- มณีรัตน์ ชาวตร กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และไพรินทร์ มีศรี. (2565) การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การขับขีรถจักรยานยนต์ให้ปลอดภัย. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 3(3): 79-88.</li> </ul>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ	วุฒิ/สาขา

		และวุฒิการศึกษา	ตรงหรือสัมพันธ์
5. นางสาวอิงอร วงษ์ศรีรักษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	ตรง
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>วิศรุต ขวัญคุ้ม, สุภาวณี ชันคำ, สุนันทา ศรีโสภา, ขวสิต โควีระวงศ์, วิริยาภรณ์ กล่อมสังข์เจริญ, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาพ, ไพรินทร์ มีศรี, อุทัย สำรวมจิตร, ญัฐรดี อนุพงศ์ และสิโรรัตน์ จันทงาม. (2568). การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตในสาขาวิชาวิทยาการข้อมูล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 6(1), มกราคม-มิถุนายน 2568:14-34.</p> <p>วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ญัฐรดี อนุพงศ์, ขวสิต โควีระวงศ์ และดาวธรา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนนครนทีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. <b>วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์</b>. 6(2), พฤษภาคม- สิงหาคม 2567:12-28.</p> <p>อิงอร วงษ์ศรีรักษา, นที ภักดีโสภา, วันทนีย์ สมรรณเรศวร และณัฐฐนิชา ดีเดิม. (2566). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง สงครามยุทธหัตถี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 4(1), เมษายน-มิถุนายน 2566:45-55.</p> <p>ณรงค์ศักดิ์ สุขอร่าม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา และณรงค์ สุขอร่าม. (2565). การพัฒนาระบบจัดการครุภัณฑ์กองนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. 3(2), เมษายน-มิถุนายน 2565:40-53.</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
6. อมينا ฉายสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	ตรง
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>1. อมينا ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง (2567). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้เรื่อง ป่าแห่งความหวัง. <b>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. ปีที่ 5(1).16-2).</p> <p>2. อมينا ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง (2566). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. <b>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>. ปีที่18(2). 29-44.</p>			

<p>3. อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง (2565). ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) .12(1).195-205</p> <p>4. อมีนา ฉายสุวรรณ(2564).การศึกษาคุณภาพและความพึงพอใจของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องผลไม้มหัศจรรย์.วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.2(3),14-24.</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
7. นาย ชุมพล จันท์ฉลอง	อาจารย์	วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์)	เทคโนโลยีสารสนเทศ
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง. (2567).การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ เรื่อง ป่าแห่งความหวัง วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ 5 ฉบับที่ 1</p> <p>อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง. (2566).การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</p> <p>อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง. (2566).การเรียนรู้ทักษะการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ 4 ฉบับที่ 1</p> <p>ชุมพล จันท์ฉลอง และภาคภูมิ ประทุมนอก. (2564). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่อง กล้วย ๆ ในการประชุมวิชาการ การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 8 (น.1142-1149). คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และคณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</p> <p>อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันท์ฉลอง. (2565).ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่ 1</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
8. ไชย มีหนองหว่า	อาจารย์	M.Phil. Computer Science M.Sc. Computer Science วทบ.วิทยาการคอมพิวเตอร์	ตรง
<p><b>ผลงานทางวิชาการ</b></p> <p>Meenornngwar, C. (2024). Using Decision Trees, Logistic Regression and Random Forest to Predict Poverty Risk in Thailand. 2024 12th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2024. <a href="https://doi.org/10.1109/CITSM64103.2024.10775811">https://doi.org/10.1109/CITSM64103.2024.10775811</a></p> <p>Meenornngwar, C., &amp; Nithikathkul, C. (2023). Predicting Loneliness using SVM, Logistic Regression and Decision Tree in Thailand. 2023 11th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2023. <a href="https://doi.org/10.1109/CITSM60085.2023.10455171">https://doi.org/10.1109/CITSM60085.2023.10455171</a></p>			

<p>Nithikathkul, C., Meenorngwar, C., Krates, J., &amp; Kijphati, R. (2024). Mobile Application for Improving the Quality of Life and Elderly Health Care. <i>International Journal of Geoinformatics</i>, 20(7), 93–110. <a href="https://doi.org/10.52939/ijg.v20i7.3409">https://doi.org/10.52939/ijg.v20i7.3409</a></p> <p>ไชย มีหนองหว้า, &amp; วุฒิชัย อินทร์แก้ว. (2024). การใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ และ กลุ่มข้อมูลราชภัฏ จำแนกดัชนีมวลกายท้องถิ่น. <i>วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี</i>, 6(4), 30-48.</p> <p>วุฒิชัย อินทร์แก้ว, ไชย มีหนองหว้า, &amp; รสสุคนธ์ สุวรรณภู. (2024). การจัดการข้อมูลครัวเรือนระดับ ตำบล อัจฉริยะ จังหวัดปทุมธานี และจังหวัดสระแก้ว. <i>วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี</i>, 6(3), 50-61</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
9. อัจจิมา มั่นทน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (เทคโนโลยีการจัดการ)	ตรง
<p>ผลงานทางวิชาการ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และอัจจิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารารักษ์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>. 6(1): 50-64.</li> <li>2. ไพรินทร์ มีศรี, อัจจิมา มั่นทน และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจวิเคราะห์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <i>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</i>. 18(2): 75-89.</li> <li>3. ณัฐชนน สุขตลอดกาล เจษฎา เดชห้วงกลางและอัจจิมา มั่นทน. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันการจัดการสารสนเทศการเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง “VALAYA Land”. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 3(3), 66-67.</li> </ol>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์
10. กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด วท.ม คอ.บ	ตรง
<p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และ มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี. <i>วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต</i>. 27(1). 91-101.</p>			

มัชฌนกันต์ เผ่าสวัสดิ์และกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ศึกษาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 18(2). 15-28.

กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2565). การพัฒนาระบบสารสนเทศการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและการฝึกสหกิจศึกษาด้วยแพลตฟอร์มแอปซีต. สักทอง : วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 9(2). 1-14.

## 6.2 จำนวนอาจารย์ในหลักสูตรที่จะเกษียณอายุราชการตามแผนพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานีช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2566-2570 จำนวน 0 คน

### 6.3 หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีความต้องการทรัพยากรบุคคลเพิ่มเติมดังนี้

#### 1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์  
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

#### 2. อาจารย์ประจำหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์  
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

### 6.3.1 ผลงานทางวิชาการและความเชี่ยวชาญของอาจารย์ประจำหลักสูตร

คณะอาจารย์มีความเชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับ PLOs ใหม่ของหลักสูตร โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการเด่น (1-2 เรื่อง ล่าสุดในรอบ 5 ปี)	ความเชี่ยวชาญหลัก (รองรับ PLOs ใหม่)
นายไชย มีหนองหัว	1. Using Decision Trees, Logistic Regression and Random Forest to Predict Poverty Risk in Thailand. (2024) 2. Predicting Loneliness using SVM, Logistic Regression and Decision Tree in Thailand. (2023)	AI/Machine Learning, Data Science, IoT (PLO 6, 8)
นายไพรินทร์ มีศรี	1. การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต ในสาขาวิทยาการข้อมูล. (2568)	Data Science, Information System, Research Methodology (PLO 6, 8)
นางกมลมาศ วงษ์ใหญ่	1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชน. (2567)	System Development, Project Management, Community IT (PLO 7, 5)
นางสาว อิงอร วงษ์ศรีรักษา	1. การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิตในสาขาวิชาวิทยาการข้อมูล. (2568) 2. การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชน. (2567)	Data Science, System Analysis & Design, Database (PLO 6, 7)
นางอมิณา ฉายสุวรรณ	1. การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้เรื่องป่าแห่งความหวัง. (2567) 2. การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	Digital Media, Animation, Web Application (กลุ่มวิชา Media, PLO 7)

ชื่อ-สกุล	ผลงานทางวิชาการเด่น (1-2 เรื่อง ล่าสุดในรอบ 5 ปี)	ความเชี่ยวชาญหลัก (รองรับ PLOs ใหม่)
	พจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2566)	
นายชุมพล จันทร์ฉลอง	1. การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้. (2567) 2. การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2566)	Digital Media, Animation, E-Learning (กลุ่มวิชา Media, PLO 7)
นางมัชฌ กานต์ เผ่า สวัสดิ์	1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง (IoT). (2567)	IoT, Cloud Computing, System Development (PLO 6, 7)
นายกิตติ ศักดิ์ สิงห์สูง เนิน	1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง (IoT). (2567)	IoT, Cloud Computing, System Development (PLO 6, 7)
นางสาว อัจฉิมา มั่น ทน	1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568)	System Analysis & Design, Project Management, Digital Transformation (PLO 5, 7)
นางสาว ทักษิณา วิไล ลักษณ์	1. การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี. (2568)	Computer Education, Digital Skills Development, Local Development (PLO 1, 3)

### 6.3.2 แผนการพัฒนาคณาจารย์เพื่อรองรับหลักสูตรปรับปรุง

เพื่อรองรับการปรับปรุงหลักสูตรที่เน้นเทคโนโลยีเชิงลึก (AI, Cloud, Cybersecurity) และสื่อดิจิทัล (Animation & Digital Media) คณะ/หลักสูตรได้กำหนดแผนการพัฒนาคณาจารย์อย่างต่อเนื่อง (CQI) ดังนี้:

1. การพัฒนาตำแหน่งทางวิชาการ: สนับสนุนให้อาจารย์ที่ยังไม่มีตำแหน่งทางวิชาการ เข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการของหลักสูตร.
2. การเพิ่มพูนทักษะเฉพาะทาง: สนับสนุนให้อาจารย์เข้ารับการอบรม/สอบ Certificate ด้าน Cloud Computing (AWS/Azure), Cybersecurity (CompTIA), และ Data Science เพื่อให้สามารถถ่ายทอดความรู้ในกลุ่มวิชาเลือกใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ.
3. การสนับสนุนงานวิจัย: ส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ให้ ตีพิมพ์เผยแพร่ในฐานข้อมูลวารสารวิชาการระดับนานาชาติ (SCOPUS/ISI) ให้มากขึ้น โดยเฉพาะงานวิจัยที่เชื่อมโยงกับกลุ่มวิชาใหม่และพันธกิจ VRUNESS.
4. การเชิญผู้เชี่ยวชาญ: เชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม (Stakeholders) ที่มีทักษะเฉพาะด้าน (เช่น Prompt Engineering, Generative AI) มาเป็นอาจารย์พิเศษร่วมสอนในรายวิชาหัวข้อพิเศษ (SIT415, SIT416) เพื่อให้เนื้อหามีความทันสมัยและปฏิบัติได้จริง.

### 6.4 จำนวนนักศึกษาในหลักสูตรย้อนหลัง 4 ปี [นับตั้งแต่ปี พ.ศ.ที่ขอเปิดจนถึง ปี พ.ศ.ที่ขอปรับปรุง]

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2568 จำนวน 53 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2567 จำนวน 51 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2566 จำนวน 35 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2565 จำนวน 30 คน

## ตอนที่ 7 ความพร้อมทางกายภาพ

### 7.1 หนังสือ ตำรา

#### 7.1.1 หนังสือ ตำรา ที่นักศึกษาสามารถค้นคว้าได้จาก

ความพร้อม: สามารถสืบค้นผ่าน ฐานข้อมูลวารสารวิชาการและงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ที่มหาวิทยาลัยบอกรับ

แหล่งค้นคว้า	รายละเอียด	จำนวน
1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (หอสมุดกลาง)	หนังสือภาษาไทยด้าน IT และวิทยาศาสตร์	9,480 รายการ
	หนังสือภาษาต่างประเทศด้าน IT และวิทยาศาสตร์	841 รายการ
2. ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Resources)	วารสาร/นิตยสาร 30 ชื่อเรื่อง และ ฐานข้อมูลนานาชาติ	มากกว่า 10 ฐานข้อมูล
3. ห้องสมุดเฉพาะทาง คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ตำราและวารสารเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	มากกว่า 2,000 เล่ม

ฐานข้อมูลที่สำคัญ: ACM Digital Library, ScienceDirect, IEEE/IET Electronic library, Academic Search Ultimate, ThaiLIS, Engineering Source เป็นต้น

### 7.2 หากมีสิ่งประกอบอื่นที่ทำให้เกิดความพร้อม โปรตรระบุชื่อและแหล่งค้นคว้า

Digital Learning Platforms & Online Resources

แหล่งค้นคว้า ระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) ของมหาวิทยาลัย, MOOCs, KRUNOI.COM และ Online Certification Platforms (เช่น AWS, Microsoft Azure, Google AI)

**ความพร้อม** ใช้เป็นสื่อการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าถึงเนื้อหาที่ทันสมัยและเพิ่มทักษะเฉพาะทางด้าน AI/Cloud (ตาม CQI Feedback)

สิ่งประกอบอื่น	รายละเอียดและแหล่งค้นคว้า
Digital Learning Platforms (LMS)	ระบบจัดการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย (Google Classroom, MS Team) และการสนับสนุนการใช้ Google for Education, MS365, ครุข่ายต่อทคอม
ห้องปฏิบัติการเฉพาะกิจ	Inspiration Lab (iLab) เพื่อใช้เป็นพื้นที่บริการ อุปกรณ์ และการบริการเทคโนโลยีที่ทันสมัย
ศูนย์ภาษาและสื่อมัลติมีเดีย	สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียและสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์สำหรับเสริมทักษะภาษาอังกฤษ (PLO 2)

### 7.3 ห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์

มีเพียงพอแล้ว สำหรับนักศึกษาจำนวน [โปรดระบุ] คน สถานภาพการใช้งาน [โปรดระบุ]

ยังไม่เพียงพอ สิ่งที่ขาดคือ

วิธีแก้ปัญหาห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ คือ เนื่องจากหลักสูตรปรับปรุงเน้นทักษะเชิงลึกใน 2 กลุ่มวิชาใหม่ จึงมีการประเมินว่าควรเพิ่มทรัพยากรดังนี้

สิ่งที่ขาด/ต้องเสริม (Gap)	ผลกระทบต่อ PLOs	วิธีแก้ปัญหา (CQI Action Plan)
ซอฟต์แวร์และ License เฉพาะทางด้าน AI/Data Science: (เช่น TensorFlow, Python Libraries, Data Visualization Tools)	ขาด: การบรรลุ PLO 6 (AI/Data Science) และ PLO 8 (Innovation)	จัดซื้อ/เช่าใช้ License และ จัดทำความร่วมมือกับผู้ให้บริการ Cloud Platform (เช่น AWS Educate) เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึง Environment การทดลอง AI และ Big Data ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
อุปกรณ์สำหรับ Digital Media และ VR/AR: (เช่น เครื่องพิมพ์ 3 มิติ, กล้อง VR/AR Headsets, Motion Capture Gears)	ขาด: การบรรลุ PLO 8 (Innovation) และทักษะ เฉพาะทางกลุ่ม Animation & Digital Media	ของบประมาณจัดซื้อครุภัณฑ์เฉพาะทาง และ จัดทำห้องปฏิบัติการ Digital Studio ที่รองรับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและงาน 3D เสมือนจริง
เครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) ใน ห้องปฏิบัติการ IT:	ความเสี่ยง: PC ที่มีอยู่ (335 เครื่อง) อาจไม่เพียงพอ ต่อการรันโปรแกรมประมวลผล ขนาดใหญ่ (Big Data/AI)	อัปเกรด RAM/GPU ของคอมพิวเตอร์ชุดหลักในห้องปฏิบัติการเพื่อรองรับงานประมวลผล Big Data Management และ AI

ทั้งนี้คณะกรรมการวิชาการของคณะได้พิจารณาและเห็นชอบการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร  
วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในคราวประชุมครั้งที่3/ 2568เมื่อวันที่ 1  
เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568

ลงนาม...  .....

(.....ไชย มีหนองหว้า.....)

ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลงนาม.....

(.....)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลงนาม .....

(.....)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี